PSI*RUN

Содержание

Основы — 2
Создание Беглеца — 12
Преследователи — 18
Бегом! Начало игры — 21
Кости — 24
Риски — 29
Бросок костей — 33
Цели и передвижение — 36
Осложнения — 40
Благодарности — 46
Правила для быстрой игры — 48

Всё начинается с вони горящего пластика. В голове отдает болью, голосами и механическими звуками. Во рту чувствуется привкус адреналина. Бежать. Бежать! БЕЖАТЬ!

Вы не понимаете, что происходит. Вы не знаете, где находитесь. Вполне возможно, что вы даже не знаете, кто вы такой. Вас держали взаперти, и никто не знает, как долго. Пару мгновений назад вы

сбежали. Теперь вы пытаетесь пробыть на свободе как можно дольше, чтобы собрать осколки прошлого воедино. У вас есть невероятные способности, которые могут помочь вам выжить, но эти же способности могут создать катастрофу. А преследователи не остановятся ни перед чем, чтобы вернуть вас назад.

Во что я вообще ввязываюсь?

Каждая игровая сессия Пси*Рана начинается с некоторого происшествия. У персонажей, которых называют Беглецами, есть психические способности и амнезия. Одно они знают точно — за ними гонятся те, кто отнял их свободу — Преследователи. По ходу игры игроки будут бросать кости и распределять их по категориям, которые называются Рисками, чтобы достичь определенных целей, получить ответы на вопросы, касающиеся их прошлого, использовать пси-способности, избежать травм и повторного захвата Преследователями. Беглецы также оставляют за собой информационную нить, передвигаясь от локации к локации, по которой следуют Преследователи.

Узнают ли Беглецы правду? Догонят ли их Преследователи?

Сыграйте, чтобы это выяснить!

ОБ ИГРЕ

Игрок А: Что за Пси*Ран?

ГМ: Это ролевая игра о людях с психическими способностями и амнезией.

Игрок Б: Типа как на компьютере? Это что, руководство?

ГМ: Угу, как на компьютере, только это не руководство, а сама игра. В неё нужно играть не на компьютере, а вживую с друзьями.

Игрок Б: Серьезно? А что делать-то?
Игрок А: Мы просто говорим друг с другом. Каждый проговаривает, что делают персонажи, куда идут и так далее.

ГМ: Именно! В этой игре ты неизвестный с психическими силами в бегах, и я говорю, например: «Ты бежишь по опустевшей улице посреди ночи, и вдруг прилетает черный вертолет, а из него тебе на голову спускается спецназ. Твои действия?» А ты можешь, например, противостоять им или убежать, или вообще что угодно сделать.

Игрок Б: Прикольно. Так что, тут и драчки, и катсцены, и сюжет со всеми причиндалами?

ГМ: Ну, еще бы! А самое классное — всё происходит вживую, не запрограммировано, ты сам решаешь, что будешь делать даже во время катсцен. Никто не знает, как раскроется история, даже я!

Игрок В: Звучит здорово. Вы будете играть? Можно с вами?

ГМ: Конечно! Давайте покажу, как всё устроено.

Что мне нужно?

- примерно полчаса, чтобы прочитать эту книгу перед игрой;
- от трех до пяти человек, помимо вас;
- игровая карта Беглеца для каждого игрока;
- полдюжины (шесть) шестигранных костей;
- игровая карта Рисков;
- игровая карта Преследователей;
- стопка пустых карточек или липких листков;
- монетки, скрепки или что-нибудь в качестве фишек;
- стол или любое плоское пространство, чтобы разложить карты, кости и фишки

Чтобы сыграть полную игру, вам придется сыграть одну пятичасовую сессию или несколько сессий по паре часов. Для сокращенной игры (на выставках, например) откройте последнюю главу книги.

Игровые карты Беглеца, Рисков и Преследователей также находятся в конце книги. Распечатайте или откопируйте их перед началом игры.

Кто чем занят?

Один игрок является Мастером (Game Master, GM, ГМ), который должен отслеживать основную картину происходящего, а остальные — основные игроки, Беглецы.

Мастер должен:

- отслеживать структуру истории;
- болеть за Беглецов;
- отыгрывать Преследователей, которые гонятся за Беглецами;
- отыгрывать всех остальных в истории: водителя такси, прохожих, подозрительного управдома — всех, кого встретят на своем пути Беглецы;
- описывать локации;
- давать каждому возможность высказаться.

Делайте пометки во время и между игровых сессий, чтобы следить за элементами истории, за произошедшими событиями и событиями, которым еще предстоит случиться.

Вы должны быть на стороне Беглецов. Конечно, вы заставляете их принимать тяжелые решения и ведете по их следу Преследователей с особым рвением. Вы должны давить на них, потому что они могут делать классные вещи, а вы хотите на это посмотреть. Используйте всё, что у вас есть, чтобы раскрыть их.

Когда вы что-то описываете, давайте пополам и детали, и расплывчатые описания. Где сейчас Беглецы? Внутри? Снаружи? Какое время суток? Какое время года? Чем здесь пахнет? Какие цвета, звуки? Создайте сильную и четкую картину местности и людей здесь, а затем пронаблюдайте, что сделают Беглецы.

Каждый делает свой вклад в историю, поэтому убедитесь, что у каждого есть возможность что-нибудь сказать. Обойдите стол по кругу, прыгайте от одной точки происходящего к другой, чтобы рассмотреть события с разных сторон, указывайте на тех, кто давно ничего не говорил, и говорите: «Твои действия?»

Вслушивайтесь, когда кто-то говорит «Я делаю следующее…» — и давайте им кости, чтобы бросить. Ждите момента, когда игрок дотянется до костей, и будьте готовы сразу же накрыть их описаниями, давлением и ободрением. Не давайте никому бросать кости два раза подряд.

Игроки должны:

- создать желаемого Беглеца, следуя правилам в следующей секции;
- описывать, как действует Беглец, говорить то, что говорит он;
- давать другим игрокам возможность описать что-то из прошлого Беглеца;
- бросать кости, следуя правилам;
- помогать создавать классные штуки.

О какой способности вы всегда мечтали? Сделайте персонажа с ней. Отыгрывайте персонажа как только можете со всеми его жестами, особенностями голоса и описаниями действий. Говорите, что будете делать, и бросайте кости.

Слушайте Мастера и других игроков. Когда в голове появляется классный образ для игры или вспыхивает деталь события, рассказывайте остальным. Когда кто-то рассказывает о чем-то классном, проявляйте интерес.

Иногда в игре случается так, что кто-то рассказал что-то о прошлом вашего персонажа, и это становится правдой. Не привязывайтесь к какому-то заранее обдуманному образу личной истории вашего персонажа. Вы раскроете прошлое персонажей вместе во время игры.

Кто говорит, что происходит?

Правила определяют, кто будет говорить первым при определенных условиях.

Игрок А: Говорить первым? О чем это вообще?

ГМ: После броска кубиков первым говорит только определенный человек. Так все добавят к истории что-то своё по порядку.

Когда у вас право говорить первым, обязательно скажите что-нибудь. От вашего первичного описания зависит, что произойдет дальше. Иногда вы будете первым описывать свои действия, иногда — чужие. Будьте внимательны. Сконцентрируйтесь на своих обязанностях, помните, что от вас требуется, будь вы игроком или Мастером, и не делайте того, что от вас не требуется.

После того, как вы выскажете свою идею, остальные игроки могут что-то предложить, на что-то возразить, что-то поменять и так далее. С каждым исходом всегда есть человек или группа людей, которые должны сказать что-то первыми.

Когда право говорить первым не у вас, обычно, от вас ничего не требуется, просто продолжайте нить разговора. Будьте готовы говорить дальше после первого игрока. Если вам не ясно событие, добавьте деталей, попросите разъяснить, предложите другие варианты. Работайте сообща, чтобы создать четкую картину происходящего.

Несмотря на то, что роли Мастера и Беглецов очень разные и особенные, все игроки должны активно слушать, громко делать предложения, поддерживать других игроков и реагировать на сюрпризы и повороты в развивающейся истории.

Даже что-то вроде:

Игрок В: Эй, отличная идея! Вот что случилось!

Игрок А: А мне не особо нравится. Хотя…

Игрок Б: О! А потом случилось вот это из-за вот того!

В самый раз для игры! Вы тоже будете говорить что-то подобное.

А что на столе?

Следы, игровые карты Беглецов, Рисков, Преследователей, несколько фишек и кости. Всё доступно для всех на столе. Мастер также имеет при себе карточку Преследователей, но это только для него — об этом позже.

Что такое Следы?

Следы — это пополняющийся список мест, где побывали Беглецы, начиная от места крушения и заканчивая текущим местоположением. Когда Беглецы переходят в другую локацию, на новой карточке (липкой бумаге) нужно кратко описать её (в баре, под виадуком, в машине) и поместить рядом с последней карточкой на столе.

По ходу действия игры Беглецы будут оставлять за собой следы: очевидцев, повреждения, запахи, психические образы и прочее, по которым Преследователи будут вести свой поиск. Следы на столе могут служить картой и измерителем расстояния между Беглецами и Преследователями. Используйте фишки, чтобы отслеживать, кто где находится. Передвигайте эти фишки каждый раз, когда меняется место действий, и перемещайте фишку Преследователей в соответствии с костями. Если Беглецы разделяются, следы тоже разделяются, Преследователи идут во все стороны, и вам понадобятся дополнительные фишки — по одной на каждого Беглеца или группу Беглецов и достаточное количество фишек на все группы Преследователей.

Что такое игровая карта Беглеца?

Беглецы, вы сами проделываете все действия со своими игровыми картами.

На вашей игровой карте Беглеца есть место для описания физических характеристик персонажа, вопросов, на которые нужно ответить, чтобы вспомнить прошлое, и место для описания травм. Это должно быть известно всем, так что после заполнения карты выложите её на стол на виду. Узнавая ответы на вопросы Беглеца, выписывайте их на карту.

Что такое игровая карта Рисков?

В каждой сцене Беглецы бросают кости, решают, чем они рискнут, и расставляют кости в соответствии с картой Рисков.

Карта Рисков — это общая ответственность. Она определяет множество вещей, которые Беглец взвешивает, преследуя свои цели: достичь определенной цели, раскрыть воспоминание, оставаться впереди Преследователей, оставаться в безопасном месте, использовать пси-способность. Она также определяет, кто говорит первым при каждом событии. Положите её в центр стола, чтобы все могли видеть.

9

Что такое игровая карта Преследователей?

Мастер, эта ноша лежит на ваших плечах.

На вашей игровой карте Преследователей есть место под некоторые обобщенные описания Преследователей. По ходу развития игры вы с другими игроками будете пополнять её деталями. Когда о Преследователях становится известно что-то новое, вы должны выписать это на игровую карту Преследователей. Эта карта лежит на столе у всех на виду.

Фишки?

Возьмите кулек мелких предметов, которые можно поставить на карточки. Используйте их, чтобы отмечать, где на карте находятся Беглецы и Преследователи. Фишки должны различаться на глаз с одного взгляда, их должно быть как минимум по две на одного игрока — монетки, фишки из других настольных игр, шарики, фишки из покера, например.

Кости?

Вам нужно полдюжины (шесть) шестигранных костей.

А где мы?

Мастер определяет местоположение игры в современном мире.

Нью-Йорк, Москва, Париж, «где-то на Урале», «в моем родном городе» и так далее. Здесь есть тачки, пушки, технологии — как повседневные вроде холодильников, так и любые непонятные выдуманные, которые представляют какой-то интерес Беглецам и Преследователям. Выберите место, которое будоражит вас; место, которое легко представить и описать. Заселите его; изолированные острова и дикие джунгли ограничивают потенциал игры.

Опишите всё это другим игрокам, чтобы они могли представить, какими следует придумать их Беглецов.

КИБЕРНЕТИКА, МУТАНТЫ И ОКРУЖЕНИЕ

Игрок А: А можно в игре будут киборги?
Игрок В: А как насчет мутантов?

ГМ: Игроки сами всё решают! Основа окружения и неигровые персонажи могут быть обыкновенными, но естественно, могут быть и исключения. Ну, или вообще одни кибермутанты повсюду.

Игрок Б: То есть мы решаем, насколько киберски и насколько мутантски будет игровое окружение? Класс, тогда хочу немного роботов.
Игрок В: А можно тогда толпы мутантов?

ГМ: Вполне! Толпы мутантов с щепоткой киборгов.

11

БЕГЛЕЦЫ

Беглецы?

Ваш персонаж зовется Беглецом. У вас есть сверхспособность. Это может быть что-то простое, например, сверхчуткость, или просто веселое, например, телепортация. Ваша сила — причина того, почему вас поймали и зачем вас преследуют. Выберите силу, которая вам нравится!

КОЕ-ЧТО ЕЩЕ

Игрок Б: Что такое пси-способность в этой игре?

ГМ: Беглецы могут использовать силу разума, чтобы по-особенному влиять на мир. Беглецы могут выглядеть абсолютно обычными людьми, но у них есть кое-что еще, что делает их интересными, привлекательными, пугающими, скромными. Беглецы могут управлять всякими вещами, передвигать их, чувствовать лучше, чем обычные люди.

Игрок В: Мы можем придумать свою способность или есть определенный список?

ГМ: Нет никакого определенного списка, но есть очень расплывчатые пси-категории. Ясновидение — возможность видеть или слышать то, что не могут другие. Нюх — возможность найти воду, золото или любую материю. Чувство энергии — возможность почувствовать что-то нефизическое. Очевидное лечение — возможность вылечить себя или других. Еще левитация, предвидение, телекинез, телепатия, телепортация.

Игрок А: То есть мы как бы начинаем с ними? Ну, то есть, я хочу быть очень сильным, и, вероятно, это связано с телекинезом, но я не понимаю, как это работает. И я такой пишу: «Поднятие любых вещей до массы в 500 моих тел» на карте Беглеца.

ГМ: Превосходно! А во время игры мы узнаем о ней больше.

1. Кто я такой?

Ваш Беглец страдает от амнезии: вы мало что помните из своего прошлого. У вас бывают вспышки воспоминаний во время стрессовых ситуаций, и вы собираете воедино события, которые привели к такому исходу. Если вы знаете, как зовут вашего Беглеца, напишите. Если не знаете, оставьте это место свободным и, может быть, узнаете по ходу игры. То же самое с приблизительным возрастом.

2. В чем моя сила?

Когда вы создаете Беглеца, подумайте, какую способность вы хотите у него видеть. Могут ли люди определить, в чем ваша сила, окинув лишь взглядом? Иногда по ходу развития игры другие игроки определяют некоторые характеристики вашего Беглеца. Оставьте место для классных подробных описаний, чтобы привнести в игру позднее. Подумайте об эффектах вашей способности («Моя рука прошла через стул!») вместо подробностей («[детальные подробности о том, как я управляю молекулами своего тела]»).

Черкните пару слов о вашей способности. Убедитесь, что оставили место для изменений, подробностей и дополнений. Начните с «могу управлять водой» — это дает более широкий спектр применений и вряд ли ограничит персонажа или просто будет не к месту в игровом окружении, как, например «могу дышать под соленой водой». Подумайте, как эта способность будет выглядеть со стороны других людей. «Ломает мебель, яркий свет, чувствуется голод» — достаточно хорошее описание силы для начала игры.

Допустите, что вы не знаете абсолютно всё о вашей пси-способности, и позвольте развиться ей во время игры. Если вы подыграете и придумаете новые или неожиданные способы применения вашей способности, это будет здорово!

3. Когда я смотрюсь в зеркало, я вижу…

Что бы увидел ваш Беглец в зеркале? Выпишите это на игровую карту Беглеца. Добавьте столько подробностей, сколько захотите: примерный возраст, пол, цвет кожи, фигура, стиль одежды, выглядит ли он здоровым или болезненным, любые визуальные намеки на пси-способность. Иногда с одного взгляда видно, что есть пси-способность: «Я левитирую на двух метрах над землей», — а иногда — нет: «Я выгляжу как обычный парень: с щетиной и в помятой кепочке. К моему запястью привязана коробочка»

4. У меня есть вопросы…

Теперь выпишите на карту Беглеца хотя бы 4 и до 6 вопросов, которыми интересуется ваш Беглец. Только не придумывайте сразу ответы! Все ответы прояснятся по ходу развития сюжета вами или другими игроками.

Выпишите хотя бы один вопрос, относящийся к пси-способности вашего Беглеца.

Пси-способности ясно отражаются в том, как ваш Беглец реагирует на происходящее или выглядит; на них также могут намекать необычные предметы или особое снаряжение. Силы, связанные с психическим восприятием, могут быть ясны вашему персонажу сразу. Тогда какие вопросы могут быть у вашего Беглеца о его силах?

- Когда я научился летать?
- Откуда я знаю, что произойдет через 10 секунд?
- Почему у меня белые зрачки?
- Как я могу слышать чужие мысли?
- Что это за металлические наручи?

- Где мой огонь?

Выпишите вопросы, относящиеся к сильным и слабым сторонам вашего Беглеца.

Некоторые страхи и навыки лежат намного глубже поверхностной памяти, например, в мышечной. Что в мышечной памяти вашего персонажа? Какие действия вы выполняли уже сотню раз? Что вас пугает?

- Почему я так боюсь врачей?
- Откуда я знаю, когда вещи вот-вот сломаются?
- Откуда я узнал, как убивать людей?
- Я работал с профессором Руаном, но где?
- Где моя флейта?
- У меня на поясе военное взрывное устройство — откуда я это знаю?

Выпишите как минимум один вопрос о происходящих событиях или кратковременном прошлом.

Что у вашего Беглеца было при себе во время побега — клочок бумаги с адресом, фотография, странное устройство, украшение, имя, вертящееся на языке? Какие вопросы возникают об этих отрывках прошлого? Подойдут любые вопросы; иногда у самых глупых — «Где мои туфли?» — возникают самые интересные ответы.

- Как меня зовут?
- Когда со мной стала ходить эта собака?
- Кто такой Иван?
- Что на улице Пролетарской?
- Что в этой коробке у меня на запястье?
- Как мне найти что-то съедобное?

Все вопросы должны намекать на прошлое Беглеца, давнее или недавнее. Прочитайте друг другу вопросы, но не отвечайте на них сразу. Даже если придумаете пару ответов, постарайтесь удержаться от проговаривания их вслух. Ответы появляются во время игры как

результат броска кости; неизвестно, кто ответит на них и как, потому что это зависит от броска кости.

Написав четыре вопроса, вы можете прекратить и оставить еще два поля под вопросы свободными. Если у вас есть еще вопросы, отлично; если нет, то вы сможете их дописать во время игры. Не можете ничего придумать? Попросите других игроков помочь вам.

Готовы?

Вы знаете, как выглядит ваш персонаж? Знаете ли вы что-нибудь о вашей способности? Вы выписали несколько вопросов? Тогда вы готовы играть за Беглеца!

КАРМАНЫ ПОЛНЫЕ ВОПРОСОВ

Игрок В: Эй, мне нужно еще пару вопросов о моем персонаже.

Игрок А: А что у неё в карманах? Может, там есть вопросец.

Игрок В: Хм-м-м. Кусок билета и расческа.

Игрок Б: С какого выступления билет? Где концертный зал? Не могу придумать ничего дельного о расческе.

Игрок В: О! Да, отлично. «Кто такие Даблклики, и почему у меня есть кусок билета с надписью “позвони Ане”, написанной зеленым маркером?»

ГМ: Это можно разбить на два вопроса: «Что за Даблклики?» и «Что за Аня?»

Игрок В: Отлично, четыре вопроса в общем. Оставлю еще два места на потом.

ГМ: Здорово, тогда мы готовы начать!

ПРЕСЛЕДОВАТЕЛИ

Кто нас преследует?

Мастер, часть ваших задач — играть за Преследователей.

Происхождение Преследователей меняется от игры к игре. Таинственная правительственная организация? Мультинациональная корпорация, экспериментирующая с генами? Инопланетяне, препарирующие ни о чем не подозревающих человеков? Группа ученых, исследующих новые методы общения? Ясно только то, что Преследователям нужны Беглецы.

Как только игроки создали и представили своих Беглецов, и каждый послушал, кто как выглядит и какие вопросы имеет, сделайте пару простых решений по поводу Преследователей. Сделайте какое-то расплывчатое описание без подробностей. Как они выглядят: люди корпорации, военные, инопланетяне, демоны? Как они преследуют

беглецов: изолируют, при помощи Сети, шантажом, грубой силой? Какими они обладают технологиями: древними, медицинскими, кибернетическими, индустриальными?

Выберите внешний вид, который подходит Преследователям с учетом Беглецов — если Беглецы в халатах пациентов, сделайте Преследователей медиками. Если у Беглецов есть странно выглядящие наручные часы, сделайте средством преследования «управление временем». Если есть зеленый Беглец, которому недостает солнечного света, укажите в технологии «промышленное озеленение».

Выпишите их вид на игровую карту Преследователей, написав в каждом блоке по паре слов, чтобы определить тон последующих подробностей.

Игровая карта Преследователей?

Игровая карта Преследователей доступна всем. Положите её куда-нибудь у всех на виду и дописывайте по надобности.

Иногда ответ на вопрос Беглеца может добавить деталей образу Преследователей. Продолжайте их прорабатывать. Как игрокам полезно оставить место для подробностей об их пси-способностей, чтобы описать по ходу игры, так и вам полезно оставить место для деталей о постройках Преследователей, их целях, методах, чтобы заполнить позже. В ваших интересах пополнять игровую карту Преследователей текущей информацией, поэтому когда кто-то обнаруживает новые подробности о них, выписывайте их на карту.

Карточка Преследователей?

Мастер, вам также понадобится карточка Преследователей, которую вы должны держать при себе и никому не показывать. Набросайте в ней немного деталей, что-нибудь, что можно с легкостью описать и расширить. Сильный образ, имя, адрес — всё, что дает четкую картинку и соответствует расплывчатому описанию на

игровой карте Преследователей. На карточке может быть что-то вроде:

- Брюнетка в хорошем костюме
- Игорь, кожа, большие руки
- Мэр Санкт-Петербурга Дмитрий Рогозин
- Блестящие деревянные столы и дорогие офисы

Так у вас будет возможность сконцентрироваться на внешнем виде/методах/технологии через такие строки, не вдаваясь в подробности. Если посмотреть на этот список, понятно, что в нем указаны не все Преследователи, а у вас ни малейшего понятия, при чем тут мэр, пока он не вступит в игру, но так у вас будет за что зацепиться при описании «тайного правительственного заговора».

Готовы?

Вы определились с видом Преследователей? Знаете, что они будут делать? Тогда вы готовы играть за них!

БЕГОМ!

Как начать игру?

Первым начинает Мастер.

Основа первой сцены первой сессии всегда одна и та же: персонажей каким-то образом перемещали, произошла авария, у персонажей появилась возможность сбежать. Как их перемещали? Где? Сколько охранников, водителей, пилотов? В какое время суток? Что произошло? Появилась картина в голове? Отлично!

Когда вы описываете аварию, возьмите карточку, напишите на ней «Авария», положите на стол. Она отражает первую локацию в истории. Теперь опишите окружающую обстановку, время суток и так далее… Вы начали След. Пройдитесь вокруг стола и попросите каждого добавить деталей: как выглядят сейчас их Беглецы и что они собираются сделать прямо сейчас, после аварии.

Как что-то сделать?

Игроки, описывайте действия Беглецов и говорите от лица Беглецов.

Как реагирует ваш Беглец на описанную Мастером ситуацию? Что он говорит? Что он чувствует? Что она собирается сделать? Отыгрывайте Беглеца, как актер на сцене, или проговаривайте, что он говорит, чувствует и делает, как автор книги. Описывайте всякие

мелочи, например, как ваш Беглец морщит нос от запаха протекшего масла, а также проговаривайте важные действия.

Как только Беглецы рассказывают об аварии, начинается история.

Что за важные действия?

Важными действиями считаются те, что:

- могут пойти как нужно или неправильно;
- отражают уникальность Беглеца;
- могут активировать воспоминание;
- требуют время и концентрацию;
- могут навредить или привлечь чужое внимание к Беглецу.

Когда у вас есть определенная цель, что-то глубже обычной болтовни или перемещения, что-то, что поменяет ход событий — скажите, что вы собираетесь сделать, возьмите кости и бросьте их. Разыграйте кости на карте Рисков и послушайте того, у кого право первого слова. Когда вы хотите сделать важное действие, это значит, что пришло время бросать кости.

Куда можно бежать?

Куда угодно, покуда это логично в рамках истории.

Каждый раз, когда Беглецы говорят: «Ладно, давайте пойдем туда», — Мастер пишет это на новой карточке и выкладывает на столе. Каждое новое место — шаг вперед в истории. Это может быть небольшой шаг, всего лишь «за черным выходом магазина», или громадный до очень далекого места — «Ереван», например.

Место также означает прогресс во времени. Например, вы были «на парковке у супермаркета», а теперь вы пошли к Егору — Мастер пишет на карточке «У Егора» и выкладывает на стол. Если вы хотите пропустить немного времени, скажите об этом. «Мы скрываемся у Егора пару дней, сидя за компьютером» в самый раз, на карте всё равно написано «У Егора».

21

ПРЕСЛЕДОВАТЕЛИ В ЗАЛЕ

Игрок А: Эй, а если я перейду в другую часть комнаты, это будет новым местом?

ГМ: Нет, Преследователи могут тебя схватить, так что это то же самое место.

Игрок А: А если они могут меня видеть, но не могут достать, это считается?

ГМ: Если не могут достать, то да.

Игрок А: Ну, например, мы в застекленном лифте едем наверх, а Преследователи в зале, из которого мы только что ушли. Или, например, они на берегу, а мы уплываем.

ГМ: Конечно. Если они не могут вас достать, это считается новым местом.

КОСТИ

Когда нужно бросать кости?

Бросайте кости, когда любой Беглец совершает важное действие. Помните, что важными действиями считаются те, что:

- могут пойти как нужно или неправильно;
- отражают уникальность Беглеца;
- могут активировать воспоминание;
- требуют время и концентрацию;
- могут навредить или привлечь чужое внимание к Беглецу.

Как работать с костями?

Игроки, ваш ход.

1. Скажите, что ваш Беглец собирается сделать.
2. Определите, сколько нужно кинуть костей: минимум 4, максимум 6.
3. Бросьте кости.
4. Разыграйте кости на игровой карте Рисков по одной на Риск.
5. Прочитайте исход.
6. Опишите, что произошло!
   Обычно, чем лучше вы бросили, тем лучше пойдут дела.

1. Скажите, что ваш Беглец собирается сделать.

Скажите что-нибудь вроде «Мне нужна одежда» или «Мне нужно где-то скрыться», или «Я хочу его вырубить». Держите вашего Беглеца в действии: «Я хочу уклониться от их выстрелов», а не «Я не хочу, чтобы они меня застрелили».

В этот момент Мастер или другой игрок может сказать что-то типа: «А как ты это сделаешь?» Это значит, что они пока не видят то, что видите вы, и вам нужно продолжать говорить. Сошлитесь на вопросы, на пси-способность и на всё, что уже известно, чтобы объяснить, что вы делаете.

Также, если вы скажете: «Я хочу подкрасться сзади к охраннику, вырубить его и взломать сейф», — Мастер может сказать: «Давай-ка сначала глянем, сможешь ли ты вообще подкрасться».

2. Определите, сколько нужно кинуть костей: минимум 4, максимум 6.

Число костей для броска зависит от количества того, чем вы рискнете:

- Ваш Беглец сам по себе уникален, поэтому возьмите одну кость за то, что вы Беглец.
- Ваш Беглец хочет совершить что-то важное, поэтому возьмите одну кость для цели.
- У вашего Беглеца может активироваться воспоминание, поэтому возьмите одну кость для открытия.
- Ваш Беглец всегда рискует быть пойманным Преследователями, поэтому возьмите одну кость для преследования.
- Если ваш Беглец использует пси-способность для достижения цели, эта способность может выйти из-под контроля, травмируя окружающих. Возьмите одну кость для пси.
- Если ваш Беглец рискует получить травму (физическую, эмоциональную, социальную) в это ситуации, возьмите одну кость для урона.

3. Бросьте кости.

Кости бросают только игроки, Мастер никогда не бросает. Бросьте и посмотрите на цифры.

4. Разыграйте кости на игровой карте Рисков по одной на Риск.

Вы могли бросить шесть костей, а вам нужно только пять. Это нормально, просто выберите те, которые вы хотите разыграть!

- **Цель**: Ваш Беглец хочет сделать что-то важное, поэтому разыграйте одну кость по выбору на поле Цели.

- **Открытие**: На вашего Беглеца всегда может нахлынуть воспоминание, поэтому разыграйте одну кость на поле Открытия.
- **Преследование**: Преследователи всегда гонятся за вами, поэтому разыграйте одну кость на поле Преследования.
- **Пси**: Используете пси-способность? Разыграйте кость на поле Пси.
- **Урон**: Есть ли шанс получить травму? Разыграйте кость на поле Урона.

Вы сами выбираете, где разместите кости на карте рисков, поэтому можете поперемещать их друг меж другом, пока не будете довольны раскладом. Иногда можно принять совет от игроков, иногда можно просто оставить так, как разложили сразу.

5. Прочитайте исход.

Разыгранные кости определяют, достигли ли вы успеха в преследовании вашей цели. Кости также определяют сюжетные повороты, с которыми предстоит столкнуться вам и остальной группе далее.

6. Опишите, что произошло!

Разместив кости на соответствующих полях карты Рисков, Мастер и другие игроки должны совершить действия в соответствии с результатами каждого поля. Обратите внимание на то, у кого право первого слова в описании действий в соответствии с тем, что написано на карте Рисков. Продолжайте рассказывать историю.

УРОН И ЛЕЧЕНИЕ

Игрок В: Погоди-ка. Если я ставлю кость на Урон, то я рискую получить травму. Что происходит, когда я получаю травму?

ГМ: Если ты получаешь травму, то необходимо поставить фишку на поле Слабость на игровой карте персонажа. Когда ты в следующий раз будешь бросать кости, поставь одну кость на поле Слабости на карте Рисков ***до того***, как бросишь кости.

Игрок В: А если я получу еще одну травму?

ГМ: После второй травмы без лечения поставь еще одну фишку на поле Слабость на карте персонажа. Когда ты в следующий раз будешь бросать кости, кость с самой большой цифрой надо будет поставить на поле Слабости на карте Рисков ***после того***, как бросишь кости ***и перед тем***, как распределишь остальные на карте Рисков.

Игрок А: Как Беглец может вылечиться? На карте Рисков обозначены какие-то временные рамки.

ГМ: Любой Беглец может задаться целью «вылечить этого человека» и бросить кости, чтобы посмотреть, что произойдет. Иначе Урон длится столько, сколько указано на карте Рисков.

Игрок А: Обязательно говорить «вылечить этого человека»?

ГМ: Конечно же нет. Любой эквивалент. Можно, например, «Довезти Лену до ближайшей неотложки» или «Обвязать руку Кости тряпкой», или даже «Я бью рукой по ране, и она заживает».

Игрок Б: Вот это последнее звучит как пси-способность.

ГМ: Вполне, почему бы и нет. Или это может быть новым применением иной по своей природе способности, о котором мы еще не знали.

Игрок В: То есть лучше отслеживать свои травмы. Пометками или еще как-нибудь.

ГМ: Используйте фишки. Положите одну на карту персонажа, если получили травму, или уберите, если вы вылечились.

Игрок А: Когда Беглеца лечат, он лечится полностью или по одной травме за раз?

ГМ: А вот это решаю я! Если, с точки зрения истории, логичней вылечить Беглеца целиком, то будет так. Если логичней лечить по травме за раз, то так.

РИСКИ

Что такое Риски?

Когда ваш Беглец делает что-то важное, бросьте кости и разыграйте их по кости на Риск. Поля Рисков: Цель — при достижении цели, Открытие — для воспоминаний, Преследование — при поимке, Пси — при потере контроля над силами и Урон — при получении повреждений.

ЦЕЛЬ
Достиг ли я своей цели?
4-6: Беглец достиг цели. Право первого слова за ГМом.
1-3: Беглец не достиг цели. Право первого слова за игроком.

Для Цели необходимо описать желаемое действие, а затем рассказать о произошедшем при броске 1-3. После 4-6 ГМ описывает препятствия на пути к выполнению действия и получает право первого слова.

ОТКРЫТИЕ

Вспомнил ли я что-нибудь из своего прошлого?

6: Беглец вспомнил что-то, что ответит на один из вопросов. Право первого слова за игроком.

4-5: Беглец вспомнил что-то, что отвечает на один из вопросов. Право первого слова за другими игроками.

1-3: Беглец ничего не вспомнил. Первое слово за игроком.

Бросив 6 в категории Открытия, выберите один из вопросов вашего Беглеца и опишите, как текущее действие повлияло на воспоминания Беглеца, и ответьте на вопрос. Бросив 4 или 5, прочитайте вслух все вопросы, а затем остальные игроки должны придумать ответ на один из них в соответствии с тем, какие текущие события способны затронуть память Беглеца.

Если в начале игры у вас было меньше шести вопросов, отчего у вас остались свободные места под вопросы, и другие должны ответить на один из ваших вопросов, они могут задать вам новый вопрос вместо ответа на один из существующих. Никто не может иметь более шести вопросов.

Бросив 1-3, ГМ обязан описать последовавшие смятение или разочарование.

ПОГОНЯ

Догнали ли Преследователи Беглецов?

ГМ всегда говорит первым.

5-6: Преследователи ни на сколько не нагнали Беглецов.

3-4: Преследователи приблизились к Беглецам на одну локацию.

1-2: Преследователи приблизились к Беглецам на две локации.

Если Преследователи догоняют Беглецов, ПОГОНЯ выходит из игры и заменяется ПОИМКОЙ.

ГМ всегда рассказывает о передвижениях Преследователей во время Погони и первым описывает происходящее в истории в соответствии с костью Погони.

Каждый раз, когда Преследователи передвигаются и не находятся в том же месте, где и Беглецы, ГМ дает небольшое описание того, как это выглядит. Опишите Преследователя, который получает информацию от информатора, исследует отпечаток ботинка или след от колес, сканирует толпу, сообщает об обнаруженном главному центру. Основывайтесь на методах, технологиях и внешнем виде Преследователей, а также на всей информации, которая выяснилась по ходу игры и записана на игровой карте Преследователей.

ПСИ

Создали ли мои Пси-силы какие-нибудь неприятности?

5-6: Сила никаких неприятностей не вызвала. Право первого слова за игроком.

3-4: Всплеск сил: кого-то могло поранить, что-то могло поломаться — это покажут по местным новостям. Право первого слова за ГМом.

1-2: Сила вышла из-под контроля: кто-то погиб, что-то разрушено — это покажут по главным новостям страны. Право первого слова за ГМом.

Бросив кость для категории Пси, подумайте, что вы знаете о силе вашего Беглеца, включая то, какие новые проявления силы могли бы появиться. При 5-6 право первого слова за вами. При 1-4 ГМ первый рассказывает о всех разрушениях; его рассказ обязан соответствовать выпавшим очкам на кости и событиям в истории, а также ответственен за все последующие за повреждениями сцены.

УРОН

Кто-нибудь ранен?

5-6: Беглец не ранен и не ослаблен до конца сцены. Право первого слова за игроком.

4: Беглец ранен и ослаблен до конца сцены. Право первого слова за игроком.

3: Беглец ранен и ослаблен до конца сессии. Право первого слова за ГМом.
2: Беглец ранен и ослаблен до конца игры. Право первого слова за ГМом.
1: Беглец при смерти. Право первого слова за игроком.

Бросив Урон, опишите, как вас ранили или ослабили, если урон небольшой (4-6) или если вы при смерти (на 1). Иначе первым говорит ГМ.

Если урон был общественным или эмоциональным, а не физическим, бросок 1 означает пожизненное ранение, если только смерть не подходит каким-либо образом лучше для истории.

Игрок А: Откуда вообще нефизический урон?

ГМ: Если Беглец эмоционально уязвим, например, ему нужна помощь, убежище, или он выражает свои чувства по отношению к кому-то или чему-то, он рискует получить эмоциональный урон. Если Беглец пытается кого-то впечатлить или запугать, или вписаться в группу, или как-то еще социально уязвим, то он рискует получить социальный урон.

Важен ли порядок Рисков?

Описывая результаты бросков костей, начните с того, что больше всего подходит к сцене. Если Беглец смог открыть сейф (Цель), но Преследователи проломали дверь в ту же комнату (Погоня), то всё это произойдет до «и ты ничего не вспомнишь» (Открытие).

30

БРОСОК КОСТЕЙ

ГМ: Ну, что, вы добежали от моста до парковочного гаража. Преследователи еще только достигли места крушения на дальней стороне моста. Что вы собираетесь делать?

Игрок В: Я ищу выход из гаража, перевожу дыхание. Пытаюсь выздороветь от Урона с моста.

Игрок Б: Я пробую прочитать мысли Преследователей, чтобы всех предупредить, когда они попадут в зону действия моей силы.

Игрок А: Я хочу передвинуть несколько машин, чтобы перекрыть вход. Может, удастся ненадолго их остановить.

ГМ: Отлично, хватайте кости. Каждый получает по кости за то, что вы Беглецы, по одной за ваши Цели, по одной за Преследователей и по одной за Открытия. Рискуете ли вы получить урон и используете ли вы Пси-силы?

Игрок А: Угу, я толкаю машины силой мысли — по-моему, это довольно опасно!

ГМ: Тогда вот тебе еще кость для Урона и кость для Пси, бросай все.

Игрок А: У меня 1, 2, 3, 4 и две 6!

ГМ: Как ты их собрался расставить? У тебя 5 вариантов и 6 костей.

Игрок А: Так, сброшу сразу 1. Шестерки я хочу на Цели и Открытии. Затем, наверное, 4 на Пси и 2 на Урон?

ГМ: Тогда ты будешь ранен насовсем, плюс тебе еще осталось что-то сделать с Преследователями.

Игрок А: Ясно. Поставлю 3 на Преследователей: они отстают еще на пару локаций, так что никаких проблем. И махну Урон и Пси — 4 на

Уроне значит, что я буду ранен только до конца сцены, а 2 на Пси выводит мою силу из-под контроля.

Игрок В: Эй, поменяй 6 из Открытия с Пси — не надо терять контроль.

Игрок А: Не-не, я хочу глянуть, что произойдет! Правда, махну все-таки с Уроном — хочу посмотреть, но не хочу никаких ранений!

ГМ: Значит, 6 на Цели, 4 на Открытии, 3 на Погоне, 6 на Уроне и 2 на Пси. Всё верно?

Игрок А: Так точно. Будь что будет. Хотя бы никто никак не будет ранен из-за 6 на Уроне.

ГМ: Ты попытался подвинуть машины, чтобы сделать баррикаду. У тебя получилось, и я первая начну рассказывать об этом. Твоя Пси-сила вышла из-под контроля. Ты пытаешься сдвинуть машины, и все машины внезапно стали сгибаться. Повсюду летает битое стекло, сигнализации пищат. Прямо шоу бьющихся машин в гараже. Когда всё закончилось, весь проход оказался забитым скомканными автомобилями.

Игрок А: Класс!

ГМ: Из-за 4 на Открытии что-то из произошедшего запускает воспоминание, но выбор вопроса и право первого слова за другими игроками.

Игрок А: Ну, я вытаскиваю битое стекло из кожи. Оно поблескивает.

Игрок В: О, превосходно! Какие там у тебя вопросы?

Игрок А: Кто такая Мария Андреева? Где мой мотоцикл? Где я научился телекинезу? Сколько мне на самом деле лет? Почему у меня в голове повторяется одна и та же мелодия? А я выключил плиту?

Игрок Б: Тот, что с телекинезом. Воспоминание о некой большой стеклянной комнате...

Игрок В: Как в лаборатории! Повсюду люди в халатах и прочих штуках! Они проводят эксперименты.

Игрок Б: Ага, а ты привязан к столу. Резко огромный взрыв, повсюду летает битое стекло, люди кричат. А ты больше не на столе.

Игрок А: Охренительно! А когда я смотрю на руки, они покрыты такими же осколками. Теперь я вспомнил лабораторию. Шок омывает моё лицо.

Игрок Б: А Преследователи продвинулись на одну локацию. К месту крушения подкатил минивэн, из него вышло два человека. Один принюхивается к воздуху как пес-ищейка. «Туда», — говорит он поломанным, нечеловеческим голосом. Он указывает на мост. Другой кому-то звонит: «Мы их нашли. Запрашиваем поддержку.» Что вы собираетесь делать?

33

ЦЕЛИ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Беглец может передвигаться, когда говорит, что он решился на это: «Ну, я выхожу через черный ход.» Если его ничто не останавливает, беглец передвигается. Положите новую карту локации. Локация должна быть достаточно важной и отличающейся от предыдущей: «я собираюсь взять с кухни попить» не так интересно, как «я бегу на кухню, чтобы попытаться найти большой нож или тяжелую сковороду и вооружиться им».

Беглец также может перейти в новую локацию, если он поставил это своей Целью: «Моя Цель — спуститься вниз в подвал». Если получилось — класс, он переходит в подвал — новую локацию. Если не получилось, то он остается в нынешней локации (в гостиной?), и поскольку он задался Целью и бросал кости, Преследователи тоже могут передвинуться даже если Беглец — нет.

Беглец также может задаться Целью пойти куда-то в определенный период времени: «Следующим вечером я вломлюсь в офис после того, как все уйдут». Если у Беглеца выпало нужное количество очков, он оказывается в новой локации «офис», и время сдвигается до следующего вечера. Если кости брошены плохо, и Беглец никуда не двигается, он остается в нынешней локации, но время также сдвигается до следующего вечера. Может, он проспал будильник — можно придумать любую причину плохого броска — и уже практически ночь. А Преследователи опять нагоняют. Время движется независимо от того, получился ли бросок или нет.

А если Беглецы разделятся?

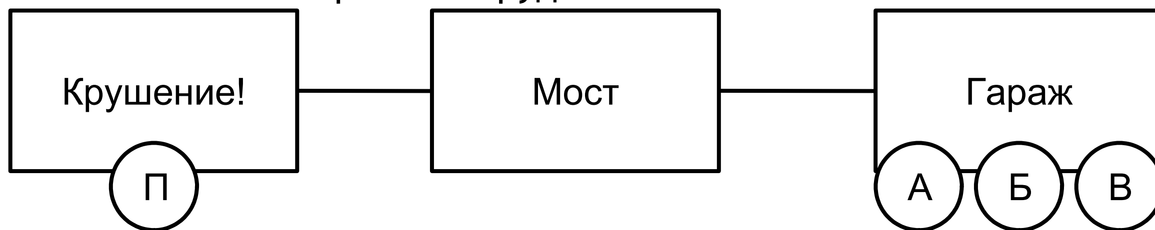
Беглецы могут разделиться. Если они разделяются, создайте отдельный путь. Теперь используйте для каждого беглеца отдельные фишки и по фишке на каждого Преследователя, идущего по отдельному пути.

Важно помнить:

- Если чей-то бросок заставляет Преследователей приблизиться, Преследователи передвигаются по направлению ко всем Беглецам независимо от того, в какой они сейчас локации. Преследователей всегда достаточно, чтобы преследовать всех.
- Отдельные пути могут воссоединиться, как и Беглецы, покуда это оправдано в данный момент времени.
- Каждый имеет право отвечать на вопросы других Беглецов (при определенном броске) даже если другой Беглец находится в другой локации.

РАЗВИЛКА И ПРЕСЛЕДОВАТЕЛИ ПОВСЮДУ

ГМ: Так, теперь ваши Следы выглядят так. Преследователи на месте крушения, а вы все в гараже за грудой смятых машин.



ГМ: Теперь ради того, чтобы показать вам игру, скажите, куда вы собираетесь пойти.

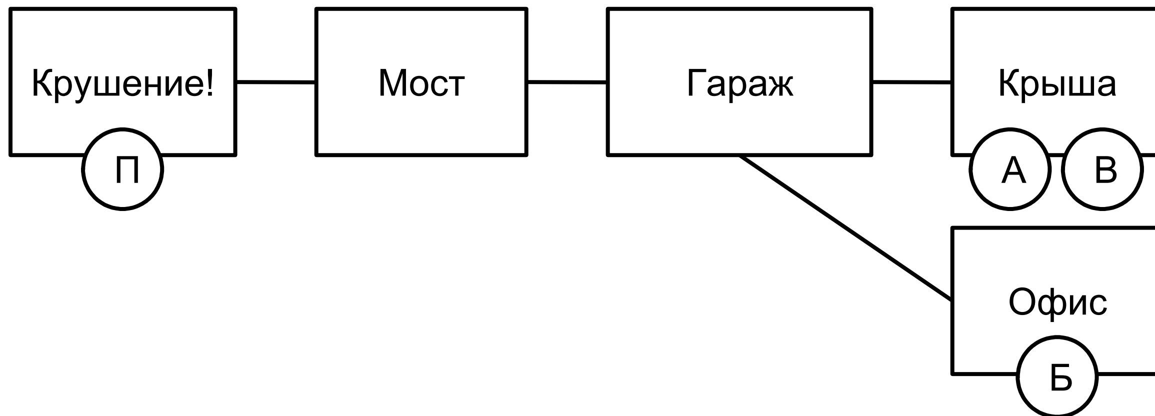
Игрок В: Я хочу найти выход отсюда, поэтому ищу лестницу или дверь. Я хочу выйти к крыше.

Игрок А: Я с ней!

ГМ: Хорошо, вам двоим крыша.

Игрок Б: А я пройду глубже в здание, может, выйдет нарыть какую-то информацию или прочитать чьи-то мысли об этом.

ГМ: Значит, для тебя офис. Теперь Следы выглядят так:

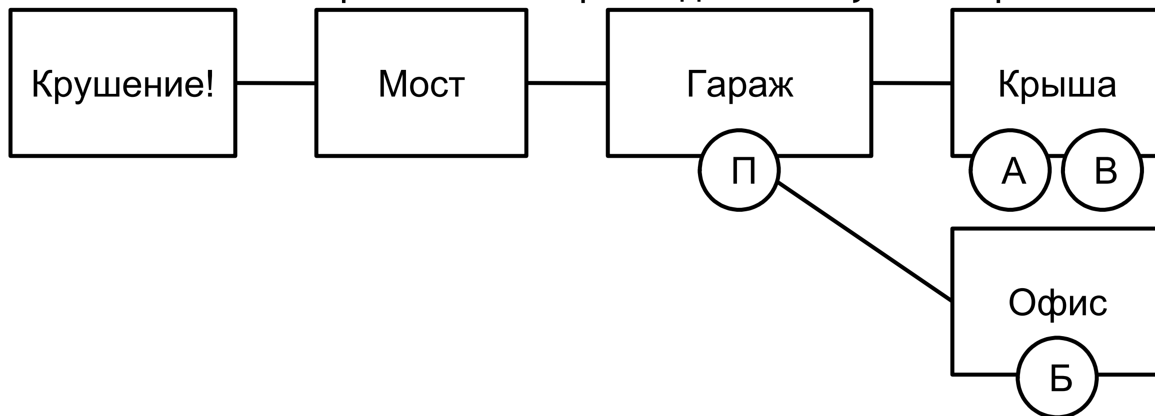


Игрок А: Мы ведь можем разделиться?

ГМ: Конечно. Следы могут делиться, но Преследователи идут за каждым из вас. И вы, конечно же, можете встретиться снова.

Игрок Б: А на чужие вопросы-то мы можем отвечать с других путей?

ГМ: Естественно! Ваши Беглецы хоть и находятся на разных путях, но вы всё равно можете добавлять в чужие истории своё. А теперь мы чуть-чуть перескочим — Преследователи уже в гараже.



Игроки: АЙ!

ГМ: А что поделать! В следующий раз, когда Преследователи продвинутся дальше, они равномерно будут продвигаться по всем путям Следов. Будьте осторожней.

Игрок А: Постой, так значит, что если я сейчас завалю бросок на крыше, Преследователи вломятся и в офис?

ГМ: Именно. А если Преследователи в одной и той же локации, что и вы, то после броска придется ставить одну из костей на Поимку вместо Погони.

Игрок В: А что будет, если они отстают ровно на одну локацию, а я подвину их сразу на две локации вперед, бросив 1?

ГМ: Тогда они вас нагоняют. Вы сталкиваетесь с ними и рискуете Поимкой.

ОСЛОЖНЕНИЯ

Вы всё ещё можете помогать развивать сюжет независимо от того, где находится ваш Беглец, но не от первого лица.

Что произойдет, если моего Беглеца поймают?

ПОИМКА

Кого-то поймали?

4-6: Никого не поймали. Первым говорит игрок.

2-3: Кого-то поймали, но необязательно вас. Первым говорит ГМ.
1: Поймали всех. Первыми говорят другие игроки.
Если Беглец сбегает, ПОИМКА снова переходит в ПОГОНЮ. Если Беглеца ловят, ПОИМКА переходит в ИСЧЕЗНОВЕНИЕ.

Если Преследователи находятся с вами в одной сцене, выведите Погоню из игры, накрыв её часть на игровой карте Рисков чистым листком, и вместо неё играйте на поле Поимки.

Если на кости 2-3, ГМ может выбрать любого Беглеца; необязательно того, за которого играет бросивший кость игрок.

Чтобы избежать Поимки, это должно стать частью вашей Цели, и вам нужно её достичь. Если получилось, положите вашу фишку на 1 локацию дальше Преследователей и верните в игру Погоню.

Вы всегда можете попытаться спасти пойманного Беглеца. Задайтесь соответствующей Целью, и если вам повезёт, они вернутся в одну с вами сцену так же далеко от Преследователей, как и вы.

Если вас поймали, уберите из игры Поимку и играйте на поле Исчезания. Накройте Погоню и Поимку и используйте поле Исчезновения на игровой карте Рисков.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ
Исчезну ли я насовсем?
4-6: Беглец не исчезает насовсем. Первое слово за игроком.
1-3: Беглец исчезает насовсем. Первое слово за ГМом.

Если вас поймали, и вы рискуете исчезнуть, вы всегда можете попытаться сбежать. Задайтесь соответствующей Целью, и если вам повезёт, разместите вашу фишку на одну локацию дальше Преследователей. Исчезновение уходит из игры, и в игру возвращается Погоня. Если Беглец исчезает, он выходит из игры как если бы он погиб.

А если мой Беглец получит Ранения?

РАНЕНИЕ
***Если вас ранили**, положите сюда одну кость перед броском.*

***Если вас ранили дважды**, положите сюда кость с наибольшим значением после броска.*

Если ваш Беглец ранен, положите фишку на поле Ранения на игровой карте Беглеца. При следующем броске костей возьмите все, которые вам причитаются (до шести — Беглец, Цель, Открытие, Погоня, Пси и Урон), но перед броском положите один на поле Ранения на карте Рисков. Бросьте оставшиеся кости и разыграйте на карте Рисков как обычно.

Если Беглеца ранят еще раз до лечения, положите вторую фишку на поле Двойного Ранения на карте Беглеца. Во время следующего броска костей возьмите все причитающиеся кости (до шести — Беглец, Цель, Открытие, Погоня, Пси и Урон). Бросьте все кости, но перед их розыгрышем положите на поле Ранения на карте Рисков самый большой бросок.

Чтобы убрать фишки с карты Беглеца, его нужно вылечить. Вы можете выждать результат Урона в соответствии с выбранной костью. 4 на Уроне значит, что вы вылечитесь к следующей локации. 3 на Уроне значит, что до конца сессии вы ранены, но вылечитесь в начале следующей, если она состоится. Если вас захочет вылечить другой Беглец, вы выздоровеете как только он преуспеет в выполнении этой Цели.

Если на карте вашего Беглеца две фишки Ранения, и другой Беглец пытается вас вылечить, ГМ может выбрать, сколько фишек за одно успешное выполнение Цели вы можете убрать.

А если мой Беглец умрёт?!

Тогда вы становитесь дополнительным ГМ, помогаете с описаниями сцен, отыгрышем плохих парней, вспомогательных персонажей и пр. В конце игры вам все равно предстоит выбрать сцену эпилога для вашего персонажа. То же самое происходит, если ваш беглец Исчезает.

А если Беглецы ничего не достигнут?

Всё просто — их догоняют Преследователи, и они Исчезают. Задача ГМ — играть Преследователями настолько сильно и беспощадно, насколько только возможно.

Как заканчивается игра?

Вся игра заканчивается, когда у одного из игроков набираются ответы ко всем вопросам его Беглеца. Как только это происходит, все доигрывают текущую сцену, а затем начинается последняя фаза игры — Перепутья.

Перепутья — набор особых сцен. Каждый Беглец получает по одной из сцен Перепутьев. Не бросайте кости во время этих сцен. Они только лишь описывают конец истории каждого из Беглецов; они объясняют, почему они больше не бегут. Решите, что произойдет во время Перепутьев, следующим образом:

1. Если вы собрали ответы на все вопросы, вы выбираете первый. Вы — единственный игрок, который может выбрать совершенно любую концовку. Никто другой не сможет выбрать такую же.

2. «Я перестал(-а) бежать, потому что я...» Выберите одну из следующих:
    a. ...Дома
    b. ...Обернул(-а) преследование вспять
    c. ...В поисках
    d. ...Спрятался(-ась)
    e. ...В западне
    f. ...Потерялся(-ась)
    g. ...Совершил(-а) открытие

   Продолжайте выбирать сцены в порядке от большего количества ответов к меньшему.

3. Игрок на втором месте по количеству ответов выбирает следующий. Выберите понравившуюся концовку из числа

оставшихся. Продолжайте по порядку уменьшения количества ответов, пока у каждого не будет по уникальной концовке. Если возникла ничья по количеству ответов, решите между собой, кто будет первым.

4. После того, как каждый выберет себе концовку, начните Перепутья.

Игроки ответственны за Перепутья Беглецов. Они должны завершить истории своих Беглецов. Кости бросать нельзя, поэтому отыграйте выбранную концовку, придерживаясь её.

ГМ, вы ответственны за порядок отыгрыша Перепутьев. Учитывайте, что лучше подходит для истории — она ведь могла прерваться и на середине! Как и с крушением, опишите окружение, неигровых персонажей и происходящее.

Группа, как обычно, помогает составлять описание. Перепутья могут быть трагичными, радующими, романтичными, напряжёнными. История может подойти к логическому концу, а может и драматично оборваться.

Игрок В: Я только что ответила на мой последний вопрос. Всё, значит, конец?

ГМ: Ага! Какое Перепутье выбираешь?

Игрок В: Хм-м-м. Наверное, я Спряталась. Я перестала бежать, потому что ушла с концами в коммуну, где мои мутантские силы воспринимаются как близость с землёй. Никто не знает, что я умею управлять растениями, все думают, что я просто суперсадовница.

Игрок Б: Ух, класс. У меня три ответа.

Игрок А: А у меня пять. Мой Беглец обернулся против Преследователей. Я солью в Интернет информацию, которая у меня есть, а телепатией, которую они мне дали, я засажу в мозги пары техников желание взорвать лабораторию.

Игрок Б: Мне теперь ни Спрятаться, ни Обернуться. Я, наверное, В западне. Я перестал бежать, потому что застрял в цирке и делаю

трюки телекинезом. Я в курсе, что директор шоу сдаст меня, если я перестану, поэтому я Застрял. Так и не выяснил, что за Мария Андреева, где мой мотик, и сколько мне лет.

Игрок В: Мне так жаль тебя!

Игрок Б: Да, но это даже клёво, потому что можно задать начало следующей игре. Мы ведь ещё сыграем?

ГМ: Конечно! Только я хочу побыть Беглецом, а кто-нибудь из вас будет ГМ!

А если у меня отвечены все вопросы, но я не хочу заканчивать?

Простите, здесь конец. Назначьте время на новую игру!

Серьёзно?!

Вообще, да, но если остальная часть группы согласна, вы можете вместо этого присоединиться к ГМ и помочь довести оставшихся Беглецов, закончив играть, когда все ответят на все свои вопросы, или кто-то захочет закончить. Дальше происходят Перепутья, начиная с игрока, который первым ответил на все вопросы, дальше тот, кто вторым, и так далее.

Когда Перепутья закончатся, с ними и игра! Поаплодируйте себе!

42

БЛАГОДАРНОСТИ

Кто вам помогал, Мегуэй?

Огромная благодарность Крису Муру и Майклу Лингнеру за то, что задали игре хребет, а затем вверили мне задать ей форму и оболочку, чтобы она заработала.

Сильно благодарю лучшего библиотекаря Джордан Фанк за его поддержку ролевых игр в местных библиотеках среди подростков, а также всем-всем подросткам, которые обкатывали со мной эту игру, благодаря её поддержке.

Спасибо всем тестерам второй волны, особенно Питу Фигтри и Джею Шефстал за обширную и превосходную помощь в обкатке, а также Джулиусзу Добосцевски и Хамишу Кэмерону за внимательную вычитку текста.

Спасибо Барбаре Трит и ВиаЛинн Бэйкер за неигровую вычитку, а также Джону Ставрополосу, Эвану Торнеру и Флавио Мортарино за игровую.

Особая благодарность Себастьяну Бэйкеру за его беспристрастные и проницательные отзывы о ходе игры и его улучшении.

Спасибо Винсенту за поддержку, вычитку, помощь в редактировании и просто за всё, а также Эллиоту и Тови за то, что дали мне время и место, чтобы писать.

Кто вам помогал, Крис и Майкл?

Без вдохновения, советов, обкатки и поддержки Винсента Бэйкера этой игры бы просто не было. Категории в игре — адаптация категорий его игры, Otherkind. Так что в тысячный раз скажем: «Спасибо за веселье, Винсент!»

Особая благодарность Мегуэй Бэйкер, Джулии Эллингбо и Эмили Кэр Босс за обкатку и слова поддержки.

Спасибо местным тестерам и замечательным друзьям Келли и Джейсону Билбри (the Nobodies!).

Спасибо Mackel/Lingner Clan и Many Hands House за их терпение и поддержку.

Переведено soemone.

ПРАВИЛА ДЛЯ БЫСТРОЙ ИГРЫ

Перед игрой:

Если у вас есть время, прочтите книгу. Это займет около получаса.

Распечатайте или воспроизведите каким-либо образом игровое поле Рисков и убедитесь, что знаете, как с ним обращаться (обратитесь к главе Риски за разъяснениями).

За столом:

«Вся эта игра — одно большое поле для совместного творчества. Вы отыскиваете ключевые моменты о каждом персонаже, каждый по-своему рассказывает о происходящем, и мы все продолжаем рассказ, пока не сойдемся на чем-то одном. Обычно это достаточно легко — мы просто соглашаемся с тем, что говорят остальные. Если вы хотите добавить что-то свое — говорите.»

Опишите урбанистическое игровое окружение парой расплывчатых, но ярких предложений.

Выдайте всем по карте Беглеца.

«Ваших персонажей называют Беглецы. У вас есть психические силы и амнезия. У вас возникают вспышки воспоминаний во время стрессовых ситуаций, и вы собираете из них картину событий, которые привели вас сюда. Одно известно доподлинно: кто-то хочет вернуть вас под свой контроль, они вас преследуют и сделают всё, чтобы схватить вас.»

Укажите на карту Преследователей: «Вот здесь я запишу всю известную информацию о Преследователях.»

«Если вы знаете, как зовут вашего беглеца, напишите это на своей карте. Если не знаете — оставьте место пустым. Возможно, вы узнаете его позднее. То же самое и с возрастом. Распишите, что вы видите в зеркале.»

«Выпишите пару ключевых моментов о силе вашего Беглеца — ломает вещи, яркие вспышки, становлюсь голодным — вот хорошие примеры. Достаточно общей идеи, не придумывайте слишком много подробностей — у вашего персонажа амнезия, не забывайте.»

«Теперь придумайте, какие вопросы могут быть в голове вашего Беглеца. Напишите хотя бы один относящийся к вашей сверхспособности. Набросайте вопросы о вашем недавнем прошлом или о том, что происходит конкретно сейчас. В книжке есть примеры, если у вас возникли трудности с вопросами, плюс вы можете помочь друг другу придумать их. Вся информация с карт Беглецов доступна каждому, так что когда все напишут свои вопросы, мы прочитаем их по очереди.»

Для быстрой игры рекомендуется максимум 4 вопроса. Тогда игра продлится около 3 часов.

«Когда у одного из Беглецов будут ответы на все вопросы, в игру вступает особый набор сцен, и игра заканчивается.»

Пока игроки формируют своих Беглецов:

Положите шесть шестигранных костей на карту Рисков, напишите на пустой карточке «АВАРИЯ!», положите на стол кучку фишек (можно монетки или другие кости) и послушайте, как игроки формируют Беглецов. Выпишите на пустой карточке какие-то подробности о Преследователях — эта карточка лично ваша и не для чужих глаз; примеры можно найти в книге.

Когда игроки доделают Беглецов, объясните, что делать с костями:

«Когда вы что-то хотите сделать, бросьте кости. Одну кость за то, что вы Беглец, и по одной за каждый Риск. Вы всегда должны выбрать Цель — вы ведь пытаетесь что-то сделать, Открытие — это может всколыхнуть воспоминание и ответить на один из ваших вопросов, и Преследование — Преследователи могут вас догнать. Вы также можете выбрать Пси, если собираетесь использовать силу, и Урон, если вы рискуете получить какую-то травму. Никто не кидает кости два раза подряд.»

Обратите всеобщее внимание на карточку АВАРИЯ! и объясните След:

«Каждая игра начинается с того, что Беглецы при их перевозке попали в аварию, а Преследователей еще нет на месте. Когда вы перейдете в другую локацию, я выложу её карточку рядом с

предыдущей. Так появляется След, по которому идут Преследователи, когда кости определяют, что они могут продвинуться в поисках. След может разделить вас — Преследователи просто погонятся во все стороны.»

Выпишите внешний вид, методы и технологии Преследователей на игровой карте Преследователей, основываясь на созданных Беглецах, ваших идеях и вашей карточке Преследователей. Игроки могут предложить свои идеи, но старайтесь не выходить за рамки нескольких слов. «Вот что мы пока что знаем о Преследователях.»

Начинайте играть!

Опишите аварию так ярко, как только сможете, и опросите Беглецов, что они будут делать. Следите за действиями, отслеживайте, чтобы у каждого был шанс сходить, и прыгайте от одной точки действий к другой.

Когда Беглец собирается сделать важное действие, игрок бросает кости и расставляет их на карте Рисков. Карта Рисков покажет, кто начнет говорить первым о происходящем (подробнее в правилах).

Выкладывайте новые карточки локаций по надобности.

Каждый раз, когда игроки бросают кости, независимо от того, передвинулись они или нет, немного опишите Преследователей и что они делают. Пополняйте карту Преследователей подробностями по мере их появления.

Спрашивайте: «Вы будете использовать пси способность? Вы рискуете получить травму?» — если это неясно из описания действий игрока. Иногда люди могут перевозбудиться и отбросить кости, которыми не стоило бы пренебрегать, или забыть, что используют силу или рискуют получить травму.

Осложнения:

Если Беглец получит травму, сообщите игроку поставить одну кость на поле Урон перед броском. Если он получит еще одну травму, ему придется поставить кость с самым большим значением на это поле. Игрока можно вылечить, если другой игрок задастся этой Целью (и бросит кости сам).

Если Беглец умирает, у него появляется возможность стать помощником Мастера. Покажите всем помощникам вашу тайную карточку Преследователей.

В какой-то момент Преследователи, скорее всего, нагонят Беглеца или Беглецов. Когда это произойдет, накройте поле Преследования чем-нибудь и используйте поле Захвата. Если их захватят, накройте и Захват и используйте поле Исчезновения. Исчезновение равноценно смерти — этот игрок может стать помощником вместо того, чтобы просто досиживать игру.

Игра заканчивается, когда первый Беглец отвечает на все вопросы. Закончите игру особыми сценами — Перепутьями.

«Вы ответили на ваш последний вопрос! Теперь мы посмотрим на Беглецов на Перепутье. Они больше никуда не бегут, каждый по своим причинам. Выберите из списка внизу карты Беглеца один из исходов, который никто не выбирал — очередность выбора по количеству отвеченных вопросов.»

Если человек, из-за которого Беглецы оказались на Перепутье, не хочет заканчивать игру, он может стать помощником Мастера, пока остальные продолжают играть и искать ответы на вопросы.

Пока все Беглецы выбирают собственное Перепутье:

Посмотрите на карту Преследователей и вспомните всё произошедшее. Приготовьтесь к столкновению, раскрытию правды и концовке истории.

«Никто не бросает кости на Перепутье. Расскажите всем, почему вы больше не убегаете, и мы разыграем ваши сцены до конца.»

Поблагодарите игроков за игру!